

PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE GAMBAR SERI UNTUK KETERAMPILAN MENULIS KARANGAN SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XII SMA

Mufika Rosati

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, mufikarosati11@gmail.com

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Siswa membutuhkan berbagai media dalam proses belajar mengajar, terutama dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Puzzle Gambar Seri adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses tersebut. Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebar di kelas XII lintas minat SMAN 13 Surabaya, diketahui bahwa sebanyak 55,17 % siswa merasa kesulitan dalam menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Oleh karena itu dibutuhkan adanya media yang dapat membantu siswa menguasai keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Penelitian ini memiliki rumusan masalah „Bagaimana langkah-langkah pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana siswa kelas XII SMA?“ dan bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana siswa kelas XII SMA.

Ada 6 langkah penelitian berdasarkan terori Sadiman Arif. Langkah-langkah tersebut diantaranya: (1) Identifikasi kebutuhan; (2) Perumusan Tujuan; (3) Perumusan Butir Materi; (4) Perumusan alat ukur keberhasilan; (5) perumusan naskah media ; (6) validasi.

Hasil dari penelitian ini adalah : (1) Validasi ahli media mendapat penilaian sebesar 90,63% dengan kriteria penilaian “ sangat kuat“. (2) dan validasi ahli materi sebesar 88,63% dengan kriteria penilaian „sangat kuat“. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle gambar seri yang dikembangkan layak digunakan untuk penguasaan menulis karangan sederhana bahasa Jerman kelas XII SMA.

Kata Kunci : *Media, Puzzle Gambar Seri, Keterampilan Menulis*

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIUM ‘PUZZLE PICTURE STORY’ FOR WRITING SKILLS IN GERMAN LANGUAGE STUDENTS CLASS XII SMA

In German classes, students need a learning medium, especially in writing. Puzzle picture story is a medium that can be used in German learning. Based on NEEDS questionnaire, which were provided in the XII SMAN 13 Surabaya class, there are 55.17% students who have difficulty in writing. And there are 62.07% of students who are interested in learning media. Also a learning medium is needed. The media can help the students to help the writing skills. This study has the formulation of the problem: "What is the development process of the puzzle picture story for the skill of writing simple essay the student class XII SMA ?". The aim of this study is describing the development process of learning medium "Puzzle Picture Story" for the skill of writing simple essay in German classes Class XII SMA.

This study have 6 steps, based on the theories of Sadiman Arif. The steps are (1) identifying the needs of students; (2) Formulation of targets; (3) formulation of the material; (4) formulation of success measurement tools; (5) the formulation of media texts; (6) validation.

The results of this study are: (1) Validate media experts assessed to 90.63% with the evaluation criteria "very strong". (2) and the validation from the materien expert shows that 88.63% of the evaluation criteria "very strong". In concluded, it can be written that the media puzzle developed picture story feasible for simple essay writing German university class to use XII.

Keywords : media, puzzle picture story, writing skills.

PENDAHULUAN

Menulis adalah salah satu keterampilan bahasa yang harus dikuasai oleh siswa. Untuk dapat menulis, terutama dalam bahasa asing, siswa perlu menguasai

kosakata dan tata bahasa. Hal ini untuk mendukung siswa dalam menulis sebuah karangan sederhana. Dalam mempelajari bahasa Jerman, siswa juga diminta untuk dapat menulis sebuah karangan sederhana berbahasa Jerman. Akan tetapi terdapat

kesulitan didalamnya. Hal ini sesuai dengan hasil analisis kebutuhan siswa kelas XII di SMAN 13 Surabaya, terdapat 55,07% siswa mengalami dalam menulis karangan sederhana. Selain itu 66,07% siswa merasa tertarik dengan media pembelajaran. Untuk itu dibutuhkan media yang dapat membantu siswa dalam menguasai keterampilan menulis bahasa Jerman. Salah satu bentuk media yang dapat dipakai yaitu media visual. Media visual yang dipakai dalam penelitian ini yaitu media puzzle gambar seri.

Puzzle Gambar seri merupakan gabungan dari permainan puzzle dan gambar seri. Didalamnya terdapat empat gambar seri dan empat kalimat. Siswa diminta untuk menyusun rangkaian gambar dan kalimat secara tepat. Selain itu siswa juga diminta untuk melanjutkan akhir cerita, sesuai dengan interpretasi masing-masing siswa.

Ada berbagai macam jenis permainan puzzle menurut Syukron (2010) diantaranya : (1) Spelling puzzle yaitu terdiri dari gambar dan huruf acak untuk dijabarkan menjadi kosakata yang benar; (2) Jigsaw puzzle yaitu puzzle yang terdiri dari beberapa pertanyaan untuk dijawab. Kemudian jawaban tersebut diambil huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata. Kata tersebut merupakan jawaban pertanyaan yang paling akhir ; (3) The thing puzzle yaitu puzzle yang berisi deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda yang dijabarkan; (4) the letter(s) readiness puzzle yaitu puzzle yang berupa gambar-gambar disertai huruf dari nama gambar tersebut, akan tetapi huruf tersebut belum lengkap; (5) Crosswords Puzzle yaitu puzzle yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban tersebut ke dalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertikal.

Puzzle yang digunakan pada penelitian ini yaitu merupakan modifikasi dari puzzle spelling words. Perbedaananya terletak pada kata yang digunakan. Jika puzzle spelling word menggunakan huruf untuk dijadikan sebuah kosakata, maka puzzle gambar seri menggunakan kata yang diacak menjadi sebuah kalimat utuh. Media puzzle gambar seri terdiri dari gambar dan kalimat yang diacak kemudian disusun dengan benar.

Dalam pembelajaran menulis bahasa Jerman, terdapat lima bentuk latihan menulis (Bern dan Kast, 1999) latihan tersebut diantaranya : (1) Latihan awal; (2) Latihan tersusun; (3) latihan

terstruktur; (4) Menulis bebas dan kreatif; (5) Menulis komunikatif. Pada penelitian ini, latihan yang dipakai yaitu latihan terstruktur. Latihan terstruktur tersebut menggunakan bantuan gambar seri. Tujuannya untuk membantu siswa agar lebih mudah dalam menuliskan karangan sederhana. Gambar seri dikembangkan dalam bentuk permainan puzzle. Puzzle dipakai karena mudah dibuat dan praktis dalam penggunaannya. Dengan menggunakan permainan puzzle gambar seri siswa tertantang untuk menyusun dan menjodohkan gambar dengan kalimat. Selain itu siswa dituntut untuk berfikir kreatif dalam menyelesaikan akhir cerita.

Dari uraian latar belakang tersebut, muncul ide penelitian dengan judul „ Pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XII SMA“. Adapun rumusan masalah penelitian ini yaitu bagaimana pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XII SMA?. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan bagaimana proses pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman siswa kelas XII SMA.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (R&D). Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Sadiman Arif (2010). Langkah-langkah pengembangan menurut Sadiman dalam Asyhar (2011:96) ada 7 langkah yaitu (1) Identifikasi kebutuhan; (2) Perumusan Tujuan; (3) Perumusan butir-butir materi; (4) Perumusan alat ukur keberhasilan; (5) Penulisan naskah media; (6) validasi; (7) uji coba dan revisi. Dari ketujuh langkah pengembangan tersebut, penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi.

pada penelitian ini berupa angket. Angket yang dipakai ada 3, yaitu angket kebutuhan siswa, angket validasi ahli media, dan angket validasi ahli materi. Angket kebutuhan siswa dihitung dengan rumus dari Riduwan (2008:89)

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Total Jumlah siswa}} \times 100\%$$

Keterangan : P= Prosentase

Angket validasi menggunakan skala penilaian berdasarkan Riduwan (2008, 87) sebagai berikut :

Skor	keterangan
4	Sangat baik
3	Baik
2	Tidak baik
1	Sangat tidak baik

Perhitungan angket validasi ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus rumus dari Riduwan (2008;87)

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{skor kriteria}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Prosentase

Skor kriteria = skor prosentase tiap item X jumlah item X jumlah responden.

Hasil dari perhitungan angket validasi, diinterpretasikan berdasarkan skala likert (Riduwan; 2008, 87) yaitu sebagai berikut :

Prosentase	Kriteria
0-20	Sangat lemah
21-40	Lemah
41-60	Cukup
61-80	Kuat
80-100	Sangat kuat

Data dalam penelitian ini akan dianalisis dengan cara

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan media puzzle gambar seri ini, dideskripsikan sesuai dengan tujuan penelitian. Yakni mendeskripsikan proses pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana siswa kelas XII SMA. Adapun hasil dan pembahasannya yaitu:

1. Identifikasi kebutuhan siswa, diperoleh hasil bahwa siswa memiliki minat tinggi dalam pembelajaran bahasa jerman, tetapi sebagian besar merasa kesulitan dalam pembelajaran menulis karangan sederhana. Siswa memiliki minat tinggi terhadap media berupa gambar , sehingga diperlukan adanya media puzzle gambar seri untuk membantu siswa dalam menguasai keterampilan menulis karangan sederhana.
2. Perumusan tujuan pembelajaran dilakukan dengan menentukan kompetensi dasar,

indikator dan tujuan pembelajaran dengan pedoman kurikulum 2013.

3. Perumusan butir materi disesuaikan dengan silabus pembelajaran bahasa jerman kelas XII. Materi yang dipakai berpedoman dengan tema *Reisen* pada buku studio D A1.
4. Perumusan Alat ukur keberhasilan berupa angket validasi ahli media dan ahli materi.
5. Perumusan naskah media, melalui tiga tahap yaitu praproduksi, produksi, dan pascaproduksi.
6. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan media oleh ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media, menyatakan persentase penilaian media sebesar 90,63% dengan kriteria sangat kuat. Sedangkan validasi dari ahli materi menyatakan penilaian sebesar 88,63% dengan kriteria sangat kuat. Jadi media layak digunakan untuk keterampilan menulis karangan sederhana dengan sedikit revisi

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa media puzzle gambar seri yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa jerman khususnya keterampilan menulis karangan sederhana siswa kelas XII SMA. Karena hasil validasi mencapai angka 89,63% dengan kriteria sangat kuat dan sedikit revisi.

Saran

Hasil penelitian yang berupa media puzzle gambar seri yang telah dikembangkan, dapat digunakan sebagai variasi media dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Pada penelitian ini, tahap pengembangan dilakukan hanya sampai tahap validasi belum pada tahap implementasi. Sehingga diharapkan pada penelitian yang selanjutnya dapat melanjutkan pada tahap implementasi media puzzle gambar seri.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres, 2009.

Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. 2012.

Götz, Prof. Dr. Dieter. *Langenscheidts Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. München: Langenscheidts, 2002.

Hosch, Dominique Macaire und Wolfarm. *Bilder in der Landeskunde*. München: Goethe Institute, 1998.

Kast, Bernd. *Fertigkeit Schreiben*. Berlin: Langenscheidt, 2003.

Riduwan. *Skala Pengukuran-pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.

Situmorang, Mulkan Andika. "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Puzzle."

Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara, 1986.



ENTWICKLUNG DES LERNMEDIUMS 'PUZZLE BILDERGESCHICHTE' FÜR DIE SCHREIBFERTIGKEIT IN DEUTSCHUNTERRICHT DER SCHÜLER KLASSE XII SMA

Mufika Rosati

Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, mufikarosati11@gmail.com

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Siswa membutuhkan berbagai media dalam proses belajar mengajar, terutama dalam keterampilan menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Puzzle Gambar Seri adalah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam proses tersebut. Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebar di kelas XII lintas minat SMAN 13 Surabaya, diketahui bahwa sebanyak 55,17 % siswa merasa kesulitan dalam menulis karangan sederhana bahasa Jerman. Dan terdapat 62,07% siswa yang tertarik dengan media pembelajaran. Oleh karena itu dibutuhkan adanya media yang dapat membantu siswa menguasai keterampilan menulis karangan sederhana. Penelitian ini memiliki rumusan masalah „Bagaimana langkah-langkah pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana siswa kelas XII SMA?“ dan bertujuan untuk mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media puzzle gambar seri untuk keterampilan menulis karangan sederhana siswa kelas XII SMA.

Ada 6 langkah penelitian berdasarkan terori Sadiman Arif. Langkah-langkah tersebut diantaranya: (1) Identifikasi kebutuhan; (2) Perumusan Tujuan; (3) Perumusan Butir Materi; (4) Perumusan alat ukur keberhasilan; (5) perumusan naskah media ; (6) validasi.

Hasil dari penelitian ini adalah : (1) Validasi ahli media mendapat penilaian sebesar 90,63% dengan kriteria penilaian “ sangat kuat“. (2) dan validasi ahli materi sebesar 88,63% dengan kriteria penilaian „sangat kuat“. Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media puzzle gambar seri yang dikembangkan layak digunakan untuk penguasaan menulis karangan sederhana bahasa Jerman kelas XII SMA.

Kata Kunci : *Media, Puzzle Gambar Seri, Keterampilan Menulis*

Auszug

Im Deutschunterricht brauchen die Schüler ein Lernmedium, besonders im Schreiben. Im Schreiben brauchen die Schüler Grammatik und Wortschatz zu beherrschen. Puzzle Bildergeschichte ist ein Lernmedium, das im Deutschunterricht benutzt wird. Es ist basierend auf Bedürfnisse Fragenbogen, die in der Klasse XII SMAN 13 Surabaya bereitgestellt wurden. Es gibt 55,17% Schüler, die Schwierigkeiten im Schreiben haben. Und es gibt 62,07% die Schüler, die sehr interessant für die Lernmedium sind. Daraus wird ein Lernmedium gebraucht. Das Medium kann die Schüler helfen, um die Schreibfertigkeit zu beherrschen. Diese Untersuchung hat die Formulierung des Problems: „Wie ist die Entwicklungsprozess des Puzzle Bildergeschichte für die Schreibfertigkeit des einfachen Aufsatzes der Schüler Klasse XII SMA?. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, der Entwicklungsprozess des Lernmedium „Puzzle Bildergeschichte“ für die Schreibfertigkeit des einfachen Aufsatzes im Deutschunterricht der Klasse XII SMA zu beschreiben.

Diese Untersuchung haben 6 Schritte, basierend auf die Theorien von Sadiman Arif. Die Schritten sind (1) Identifizierung der Bedürfnisse der Studierenden; (2) die Formulierung die Ziele; (3) Formulierung des Materials; (4) die Formulierung Werkzeug für Erfolgsmessung; (5) die Formulierung von Medientexten; (6) Validierung .

Die Ergebnisse dieser Untersuchung sind: (1) Validate Medienexperten beurteilt sich auf 90,63% mit den Bewertungskriterien "sehr stark". (2) und die Validierung von Materienexperte zeigt, daß das Lernmedium 88,63% mit den Bewertungskriterien "sehr stark" bekommt. Nach der Ergebnis der Validität kann geschlussfolgert, dass das entwickelte Lernmedium 'Puzzle Bildergeschichte' für die Schreibfertigkeit im Deutschunterricht Klasse XII SMA angewandt werden kann.

Stichwörter : *Medien, Puzzle Bildergeschichte, Schreibfertigkeit.*

EINLEITUNG

Schreiben ist eine Sprachfertigkeit, die die Schüler beherrschen müssen. Im Schreiben, besonders im Fremdsprache, brauchen die Schüler Wortschatz und Grammatik zu beherrschen. Es kann die Schüler helfen, um die einfachen Aufsätze zu schreiben. Im Deutschunterricht werden auch die Schüler angehalten, um die einfachen Aufsätze schreiben zu können. Aber es gibt eine Schwierigkeit. Es ist basierend auf die Bedürfnisse Fragebogen, die in der Klasse XII SMAN 13 Surabaya bereitgestellt wird. Es zeigt, dass 55,07% die Schüler eine Schwierigkeiten gibt es, um eine einfachen Aufsätze zu schreiben. Und es gibt auch 66,07% die Schüler, die sehr interessant für Lernmedium sind. Daraus wird ein Lernmedium im Unterricht gebraucht.

Puzzle Bildergeschichte ist die Kombination zwischen Puzzle und Bildergeschichte. In der gibt es vier Bildern und vier Sätze. Die Schüler werden angehalten, um die Bildern und die Sätze richtig anzuordnen. Und die Schüler werden angehalten, um die Ende der Geschichte zu schreiben.

Es gibt viele Arten von Puzzle. Syukron (2010) haben sieben Arten des Puzzle geteilt. Das sind (1) *Spelling puzzle*. Es ist ein Puzzle, in dem es Bilder und Buchstaben gibt. Die Bilder und Buchstaben werden angeordnet, um eine richtige Wortschatz zu werden; (2) *Jigsaw Puzzle* ist ein Puzzle, in dem es einige Fragesätze gibt. Die Fragesätze werden antwortet. Dann wird die erste Buchstabe des Antwort genommen. Und es wird ein neues Wortschatz angeordnet. Das Wortschatz ist die Antwort von dem letzten Fragesatz; (3) *The Thing Puzzle* ist ein Puzzle. Es besteht aus vier Sätze, die die anordnende Bilder erklären; (4) *The Letter(s) Puzzle* ist ein Puzzle, in dem es Bildern und Buchstaben gibt. Aber die Buchstaben sind unvollständig; (5) *Crossword Puzzle* ist ein Puzzle, in dem es Fragesatz gibt. Die Fragesätze werden antwortet müssen.

Diese Untersuchung benutzt die Modifikation von *Spelling Puzzle*. Der Unterschied ist das Wortschatz. Im *Spelling Puzzle* werden die Buchstaben benutzt, um ein Wortschatz zu werden. Aber in der Puzzle Bildergeschichte

werden die Wortschatz benutzt, um ein Satz zu werden. Puzzle Bildergeschichte besteht aus Bilder und Sätze. Die Bilder und Sätze werden durch einander gebracht, dann braucht die Schüler richtig anzuordnen.

Im Deutschunterricht, besonders Schreibfertigkeit, gibt es fünf Schreibübungen (Bern Kast, 1999). Die Übungen sind (1) Vorbereitende Übungen; (2) Aufbaue Übungen; (3) Strukturiende Übungen; (4) Kreatives und freies Schreiben; (5) und Kommunikativen Schreiben. Diese Untersuchung verwendet die Strukturiende Übungen mit der Hilfe von Bildergeschichte. Bern und Kast (1999) nennen diese Übungen „von der Bildergeschichte zum Text“. Das Ziel ist es, um die Schüler die einfache Aufsätze schreiben zu helfen. Die Bildergeschichte wird zum Puzzle entwickelt. Puzzle wird verwendet, weil es praktisch und machbar ist.

Von der Auflösung der Einleitung erscheint die Untersuchungs idee mit dem Titel „Entwicklung des Lernmedium ‘Puzzle Bildergeschichte’ für die Schreibfertigkeit im Deutschunterricht der Schüler Klasse XII SMA“. Diese Untersuchung hat die Formulierung des Problems: “Wie ist die Entwicklungsprozess des Puzzle Bildergeschichte für die Schreibfertigkeit des einfachen Aufsatzes der Schüler Klasse XII SMA?”. Das Ziel dieser Untersuchung ist es, der Entwicklungsprozess des Lernmedium „Puzzle Bildergeschichte“ für die Schreibfertigkeit des einfachen Aufsatzes im Deutschunterricht der Klasse XII SMA zu beschreiben.

METHODE DER UNTERSUCHUNG

Diese Studie ist eine Untersuchung und Entwicklung (R&D). Diese Untersuchung verwendet die Entwicklungsmethode von Sadiman Arif (2010). Diese Untersuchung haben 6 Schritte. Sie sind (1) Identifizierung der Bedürfnisse der Schülern; (2) die Formulierung der Ziele; (3) Formulierung des Materials; (4) die Formulierung Werkzeug für Erfolgsmessung; (5) die Formulierung von Medientexten; (6) Validierung .

Die Daten dieser Untersuchung ist die Fragenbogen. Die Fragenbogen, die in der Untersuchung verwenden, sind Bedürfnisse

Fragenbogen, Medienexperte Validierung Fragebogen und den Materialexperten Validierung Fragebogen. Die Bedürfnisse Fragenbogen wird durch die Formel von Riduwan berechnet (2008; 89)

$$P = \frac{\text{Anzahl der Studenten, die beantwortet}}{\text{Gesamte der Studenten}} \times 100\%$$

Beschreibung : P= Prozentsatz

Die Validierung Fragenbogen verwendet einer Bewertungsskala basierend auf die Theorien von Riduwan (2008, 87) nämlich Skala Likert. Hier ist die Kriterien des Skor:

Skor	Beschreibung
4	Sehr gut
3	Gut
2	Nicht gut
1	Nicht sehr gut

Die Validierung Fragenbogen wird mit dem Theorien von Riduwan berechnet (2008; 89)

$$P = \frac{\text{Gesamtpunktzahl}}{\text{Punktzahl des Kriteriums}} \times 100\%$$

Beschreibung :

P = Prozentsatz
Punktzahl des Kriterium = der
Prozentsatz des Punktzahl für jedes Element
X Anzahl der Elemente X Anzahl der
Befragten.

Die Daten werden unter geschrieben

Prozentsatz	Kriterium
0-20	Sehr schwach
21-40	Schwach
41-60	Enough
61-80	Stark
80-100	Sehr stark

DIE ERGEBNISSE UND DISKUSSION

Endlich ist die Ergebnisse der Untersuchung. Die Ergebnisse sind :

1. Identifizierung der Bedürfnisse der Schülern.
Basierend auf die Bedürfnisse Fragebogen, die in der Klasse XII

SMAN 13 Surabaya bereitgestellt wird, gibt es 62% die Schüler interessant für Deutschunterricht. Aber gibt es 55,17% die Schüler, die Schwierigkeiten im Schreiben haben. Sie haben Schwierigkeiten im Schreiben, besonders in der einfachen Aufsatzes. Die Schüler haben auch gefunden, daß das Deutschunterricht ohne Lernmedium schwierig ist. Also kann es zusammenfassen, daß die Schüler ein Lernmedium für Schreiben brauchen.

2. Formulierung die Ziele
Von der Ergebnisse der Bedürfnisse Fragenbogen werden die Ziele formuliert kann:
 - a. Die Schüler kann die Bildergeschichte und die Sätze mit der Hilfe von des Lernmedium anornen.
 - b. Die Schüler kann ein Satz mit der Hilfe von Lernmedium schreiben.
 - c. Die Schüler kann ein einfaches Aufsatz mit der Hilfe von Lernmedium schreiben.
3. Formulierung den Materialien.
Die Materialien, die im Lernmedium des Puzzle Bildergeschichte benutzt, adaptieren vom Kursbuch Studio D A1 mit dem Thema „Reisen und Urlaub“. Und die Grammatik, die benutzt wird, sind Perfekt. Weil die Studenten in der Klasse XII SMA sind.
4. Formulierung von Erfolg Messewerkzeug.
In dieser Untersuchung verwendet die Fragebogen als der Erfolg Messewerkzeug. Es gibt drei Fragebogen. Die sind die Bedürfnisse Fragebogen, Validierungsfragebogen für Medienexperten und Validierungsfragebogen für Materialexperten.
5. Die Formulierung von Medientexten.
Um das Lernmedium des Puzzlebildergeschichte zu produktieren, gibt es drei Schritten. Die Schritten sind Vorproduktion, Produktion und Postproduktion.
6. Validierung
Die Ergebnisse der Validierung sind ;
(1) Validate Medienexperten beurteilt sich auf 90,63% mit den

Bewertungskriterien "sehr stark". (2) und die Validierung von Materienexperte zeigt, daß das Lernmedium 88,63% mit den Bewertungskriterien "sehr stark" bekommt.

SCHLIESSEN Abschluss

Das Lernmedium des Puzzle Bildergeschichte kann für die Schreibfertigkeit des Deutschunterricht die Schüler Klasse XII SMA benutzt .

Vorschlag

Das Lernmedium des Puzzle Bildergeschichte kann als alternatives Lernmedium für Schreibfertigkeit im Deutschunterricht verwenden. Die Schritte dieser Untersuchung werden in dem Validierungsprozess begrenzt. Also hat die Forscherin gewünscht, dass es andere Forscher gibt, um das Lernmedium des Puzzle Bildergeschichte im Deutschunterricht zu anwenden.

Riduwan. *Skala Pengukuran-pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2009.

Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press, 2010.

Situmorang, Mulkan Andika. "Meningkatkan Kemampuan Memahami Wacana Melalui Media Puzzle."

Tarigan, Henry Guntur. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Aksara, 1986.

LITERATURE

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres, 2009.

Asyhar, Rayandra. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. 2012.

Götz, Prof. Dr. Dieter. *Langenscheidts Großwörterbuch Deutsch als Fremdsprache*. München: Langenscheidts, 2002.

Hosch, Dominique Macaire und Wolfarm. *Bilder in der Landeskunde*. München: Goethe Institute, 1998.

Kast, Bernd. *Fertigkeit Schreiben*. Berlin: Langenscheidt, 2003.